





تأثير أنموذج روفيني في تعلم بعض المهارات الاساسية في لعبة التنس الارضي للطالبات

The Influence of the Rofini Model on Learning Some Basic Skills and Sensory Perceptions in the Game of Female Tennis

Alaa Badeer Noori¹ 
alla-bader@gmail.com
وزارة التربية

Lamyaa Hasan Muhmmmed² 
lamyaa.hassan@uobasrah.edu.iq
جامعة البصرة – كلية التربية البدنية

Makki Jabbar Oda³ 
maky.jabbr@uobasrah.edu.iq
جامعة البصرة – كلية التربية البدنية

Article information

Article history:

Received 15/5/2022

Accepted 31/5/2022

Available online May,31, 2022

Keywords:

Ruffini's model, forehand and backhand hit, tennis serve, teaching methods.

الانموذج، انموذج روفيني، الضربة الامامية والخلفية والارسال بالتنس، طرائق التدريس

المخلص

يجب الاهتمام بالعملية التدريسية واستخدام احداث النماذج والاساليب لمواكبة التطور والتركيز على التدريس المبني على الاسس العلمية ، واهميته البحث تكمن في التعرف على تأثير التصميم التعليمي في تعلم المهارات الاساسية بكرة التنس باستخدام انموذج روفيني الذي يعد من نواتج التعليم البنائي ونظرياته المعرفية والذي يركز على تحديد خصائص المتعلمين وحاجاتهم والأهداف والمعوقات والتأكيد على التقويم والتغذية الراجعة , لقد استخدم الباحثون هذا الأنموذج لان استعماله جديدا في التربية الرياضية وفق تصميم تعليمي لتحقيق اهداف التعليم واكساب المتعلمين معارف بالتنس، واستخدمنا المنهج التجريبي ذو المجموعتين الضابطة والتجريبية المتكافئتين، وطبقنا المنهاج بأنموذج روفيني وعالجنا النتائج وتبين أن الفروق لصالح المجموعتين وتفوقت التجريبية على الضابطة ، واستنتجنا أفضلية تدريس المفردات بالتصميم التعليمي ، وان المنهاج التعليمي قد طور المهارات الاساسية بكرة التنس وأوصينا ضرورة اعتماد انموذج روفيني ضمن طرائق التدريس.

DOI: <https://doi.org/10.55998/jsrse.v32i1.285>©Authors, 2022. College of Physical Education and sport sciences, University of Basrah.

This is an open access article under the CC By 4.0 license ([creativecommons licenses by 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/))

Abstract

Attention should be paid to the teaching process and the use of the latest models and methods to keep pace with development through teaching based on scientific foundations, and the importance of the study is to focus on knowing the extent of the impact of educational design and its contribution to learning basic tennis skills via using the Ruffini model, which focuses on identifying the characteristics of learners and their needs, goals and obstacles that should be identified. In addition to evaluation and feedback, the research problem lies in the use of a new model in physical education, which is one of the products of constructivist education and its cognitive theories according to an educational design to achieve the goals of education and provide learners with experiences and knowledge of tennis. We used the experimental method with the two equal control and experimental groups, and we applied the curriculum with the Ruffini model and treated the results and it was found that the differences were in favour of the two groups and the experimental outperformed the control

1) التعريف بالبحث:

1-1 المقدمة وأهمية البحث:

يعد العصر الحالي عصر المعرفة والابتكارات ، حيث تتسابق كافة المجالات للاستفادة من هذه التطورات، ونلمس ذلك فيما يشهده العالم اليوم من تغيرات متسارعة في مختلف المجالات ، وعلى رأسها تكنولوجيا المعلومات والاتصالات ، وما نتج عنها من مستحدثات تربوية تكنولوجية ، يتقدمها الحاسوب والشبكات والاتصالات وهذه التغيرات فرضت على التربية والتعليم بمؤسساتها المختلفة الا تجاهلها، بل وجب عليها ان تسهم بفاعلية من خلال مناهجها وانظمتها واساليبها المختلفة في اعداد طلبة قادرين على التكيف مع هذه التكنولوجيا لزيادة معطيات العملية التعليمية، الامر الذي ادى الى ظهور مفاهيم وخبرات وانظمة واساليب ونماذج حديثة دخلت في منظومة التعليم منها شبكة الانترنت والتعليم عن بعد والتعليم الإلكتروني (لذا قامت وزارة التعليم العالي والبحث العلمي والتي عملت على تقديم محتوى التعليم الإلكتروني عبر الوسائط المتعددة واستخدام نظام بديل للتعليم المتبع وهو نظام التعليم الإلكتروني اذ كان خياراً لا بديل له لاستكمال المنهاج الدراسي ، ومع تداول مصطلح (التعليم الإلكتروني) كنظام تعليمي تفاعلي يقدم للطلاب ويحق له استعمال تكنولوجيا المعلومات متكاملة تعرض من خلالها المقررات الدراسية كافة عبر الشبكات الإلكترونية ويوفر سبل التوجيه والارشاد وتنظيم الاختبارات مع وجود العديد من التسميات كل حسب تطبيقه ، اذ كان لازماً عليه استعمال او استخدام التعليم الإلكتروني من خلال نقل التعليم من الشكل الحضوري في اروقة الجامعة الى التعليم الإلكتروني وبليبي احتياجاته ويطور من المجتمع وكذلك يسهل عملية التعليم بإبصال المعلومة بأسرع ما يمكن مختصراً بذلك الزمن وكذلك في أي مكان يكون طالب تكون هناك معلومة .)) (AbdulHussein et al., 2021)

وأصبح من المهم تصميم مناهجنا الدراسية بتعليم تدمج فيه التكنولوجيا وتوظيفها لتنمية المهارات الحياتية والتكنولوجية ومهارات التفكير للطلبة وهذا ما يؤكد (الأهمية عملية تصميم التعلم في محاولته بناء جسر يصل بين العلوم النظرية من جهة (نظريات علم النفس العام خاصة نظريات التعلم) والعلوم التطبيقية (استعمال الوسائل التكنولوجية في عملية التعلم) من جهة اخرى فيهدف هذا العلم الى استعمال النظرية التعليمية بشكل منظم في تحسين ممارسات التربويين.)) (Al-dewan et al., 2017)

وهكذا سعى التربويون لإدخال الطرائق والاستراتيجيات والنماذج الحديثة ومنها نماذج انفردت بعض النماذج بتحديد خصائص بيئة الإنترنت التعليمية، كنموذج (Ruffini, 2000)، حيث تضمنت تلك النماذج في بعض مراحلها بعض المهام التي تشير بشكل مباشر إلى كيفية مراعاة مبادئ التصميم عبر الإنترنت، وكيفية اختيار برامج التأليف المناسبة للويب، وكيفية تصميم التفاعل، وكذلك الإشارة إلى عرض ونشر المقرر. (Al-Mtouri et al., 2018; M. A. A. Kadhim, Abd-Fares, et al., 2021)

لدمج مهارات التفكير الابداعي بالمنهج الدراسي بما يجعل الطالب يفكر فيما يقدم له من مادة تعليمية. حيث أنّ بمقدور كل إنسان أن ينمي مهاراته العقلية ويطورها باستمرار من خلال ما يواجهه في حياته من تجارب وخبرات، فتحسين نوعية التفكير لدى الطلبة من أولويات الأنظمة التربوية من أجل مواجهة التحديات التي أوجدتها ثورة التكنولوجيا وتعدّد الثقافات، وقد حاول الكثير من التربويين العمل على تجنب اللاعبين للاصابات من خلال تغيير بعض القوانين والنظم في العمل (Alsaeed, 2018) rules promoting techniques

وإن لعبة التنس كأى لعبة أخرى لها مهاراتها الأساسية التي تشكل الدعامة القوية التي تستند عليها وان تقدم مستوى أي طالبة ومدى نجاحه يعتمد على مدى أو درجة إتقانه لتلك المهارات الأساسية ويمكن أن يتحقق ذلك من خلال إتباع الأسلوب الصحيح في طرق ووسائل تعلم ومن هذه المهارات ضربة لأرسال والضربتين الأمامية والخلفية والتي اختارها الباحثون والتي تعد من المهارات الأساسية لدى طالبات كلية التربية الرياضية كما تتميز بصعوبة أدائها كونها تحتاج إلى تعلم باستعمال مختلف الوسائل التعليمية. ومن هنا تكمن أهمية البحث بالاستجابة لما ينادى به من ضرورة اعداد مناهج الكترونية متعددة الوسائط واضافة علمية جديدة خاصة في مجال كرة التنس .

1-2 مشكلة البحث:

من خلال عمل الباحثون لفترة طويلة في الميدان التربوي والتدريس وبحكم كونهم قد مارسوا لعبه التنس الارضي و من خلال اطلاعهم على المنهج الدراسي لكليات التربية البدنية وعلوم الرياضة فلم يجدوا ما يشير الى اعتماد التصميم الإلكتروني لتدريس المفردات المقررة ، كما ان التربية الحديثة توصي باستخدام طرائق بديلة لرفع المستوى العلمي للطلبة ، لذا سعى الباحثون لاستخدام أنموذج جديد في مجال التربية الرياضية وعلومها والذي يعد من نواتج التعليم البنائي ونظرياته المعرفية وهو أنموذج روفيني وفق تصميم تعليمي، وذلك لدوره في هندسة وتنظيم بيئة التعلم الكترونيا و تجسيد العلاقة بين المبادئ النظرية وتطبيقاتها في الموقف التعليمي لتطوير التدريس من خلال وصف

الإجراءات التي تتعلق باختيار المادة التعليمية (الأدوات ، المواد ، البرامج ، المناهج)، مروراً بصياغة الأهداف السلوكية بالاعتماد على حاجات المتعلمين وخصائصهم والتي يؤدي التفاعل معها إلى تحقيق الأهداف المنشودة من العملية التعليمية وإكساب المتعلمين الخبرات والمعارف الخاصة بكرة التنس ليكون أكثر إنتاجاً لاسيما أثناء تعلم بعض المهارات الأساسية بكرة التنس للطلّبات . وتحددت المشكلة في الإجابة عن السؤال الآتي: هل لأنموذج روفيني أثر في التعلم والاداء المهاري في مادة التنس لطلّبة المرحلة الثالثة كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة؟

3-1 أهداف البحث:

1. إعداد وحدات تعليمية تتضمن بعض المهارات الأساسية بكرة التنس الارضي وتطبيقها على طالبات المرحلة الثالثة في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة.
2. إعداد تصميم تعليمي بأنموذج روفيني لبعض المهارات الأساسية بكرة التنس.
3. التعرف على تأثير التصميم التعليمي بأنموذج روفيني في تعلم وتطوير بعض المهارات الأساسية بكرة التنس للطلّبات.

4-1 فروض البحث:

1. للتصميم التعليمي بأنموذج روفيني تأثير إيجابي في تعلم وتطوير بعض المهارات الأساسية بكرة التنس للطلّبات
2. هناك افضلية للتصميم التعليمي بأنموذج روفيني (المجموعة التجريبية) في تعلم وتطوير بعض المهارات الأساسية بكرة التنس للطلّبات مقارنة بالأسلوب المتبع (المجموعة الضابطة) في الاختبارين البعديين.

5-1 مجالات البحث:

1-5-1 المجال البشري:

طلّبات المرحلة الثالثة في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة / جامعة البصرة، للعام الدراسي 2019-2020

2-5-1 المجال المكاني:

مختبر الحاسبات وملعب كرة التنس الارضي بكلية التربية البدنية وعلوم الرياضة في جامعة البصرة

3-5-1 المجال الزمني:

الفترة من 2019-11-19 إلى 2020-6-15

6-1 التعريف بالمصطلحات:

1-6-1 التصميم التعليمي الالكتروني:

يعد التصميم التعليمي العلم الذي يتم من خلاله الربط بين نظريات التعليم والتعلم وبين تطبيقاتها في الواقع والذي من خلاله يتم تكوين حلقة اتصال بين النظريات التربوية وبين التكنولوجيا الحديثة، وان عملية التصميم التعليمي فرع من فروع المعرفة التي تهتم بالبحث في النظريات المتخصصة في استراتيجيات التعليم وعملية التطوير والتنفيذ لهذه الاستراتيجيات، وبعد التصميم التعليمي من العلوم الحديثة التي ظهرت مؤخراً في مجال التعليم، ويعمل في تطوير التعليم وخبراته وبيئاته ووصف أفضل الطرق التعليمية التي تحقق النتائج التعليمية المرغوبة ويصف الإجراءات التي تتعلق باختيار المادة التعليمية المراد تصميمها (Al-Sumairi, 2006)

2-6-1 أنموذج روفيني:

يرى روفيني " أن مراعاة مبادئ التصميم التعليمي في المقررات عبر الانترنت يمكن أن يساعد في إنتاج نوعية جديدة من المقررات يمكن تطبيق هذا النموذج على مستوى درس واحد، أو على مستوى وحدة دراسية، أو على مادة دراسية أو مقرر كامل، ويتطلب تطبيق هذا النموذج المعرفة المسبقة بتكنولوجيا التعليم والوسائط التعليمية، وهناك بعض الإجراءات التعليمية التي يجب أن تراعى عند تطبيق هذا النموذج، مثل الواقع التعليمي، والأهداف التعليمية، والمقاييس والاختبارات التي تستخدم للحكم على تحقق الأهداف، واستراتيجيات التعليم والتدريس، ومصادر التعلم، ودور كل من المتعلمين والعناصر البشرية الأخرى. ويتناول النموذج كذلك هيكل البناء الأولي، وعمليات التعديل والتقويم، والتغذية الرجعية التي تساعد في عمليات الترابط والتعديل في كل خطوات السير في بناء المنظومة التعليمية.

2) منهجية البحث وإجراءاته الميدانية:**1-2 منهج البحث:**

استخدم الباحثون المنهج التجريبي ذو المجموعتين الضابطة والتجريبية، وذلك لملائمته طبيعة مشكلة وأهداف البحث إذ " يتميز المنهج التجريبي عن غيره من المناهج العلمية بقدرته على التحكم والضبط في مختلف العوامل التي يمكن أن تؤثر في السلوك المدروس، كما انه يتيح الكشف عما بين الأسباب والنتائج ومن ثم التوصل إلى النظرية والقانون (Abdel-Khaleq, 2001)

2-2 مجتمع البحث وعينته:

تمثل مجتمع البحث من طالبات المرحلة الثالثة بكلية التربية البدنية وعلوم الرياضة/جامعة البصرة للعام الدراسي 2019-2020 يدرسون مادة العاب المضرب والبالغ عددهم (73) طالبة يمثلون الشعب (ز،ح، ط)، إذ إن هذه المادة تدرس في المرحلة الثالثة بواقع وحدة تعليمية بالأسبوع ومدة كل وحدة (90) دقيقة. ولغرض تطبيق المنهج وتنفيذه بشكل علمي دقيق يستند إلى علمية البحث اجرت الباحثون القرعة لاختيار إحدى الشعب لتكون عينة البحث المجموعة التجريبية والتي تمثلت بشعبة(ط) والبالغ عددهم (23) طالبة وهم بذلك يمثلون (31.5%) من المجتمع ، والشعبة (ز) لتمثل المجموعة الضابطة والبالغ عددهم (23) طالبة وبنسبة مئوية (31.5%) ، والتي ستخضع لمفردات المنهج الذي يعطى من قبل تدريسي المادة اما المجموعة التجريبية ستخضع للبرنامج المعد من قبل الباحثون . ليلبغ المجموع الكلي لإفراد عينة البحث (46) طالبة وبنسبة (63%) من المجتمع الكلي . وللتأكد من تجانس افراد العينة وصحة التوزيع الطبيعي بين افرادها قامت الباحثون بأجراء التجانس لإفراد عينة البحث في (الطول، العمر، الكتلة) للمجموعتين الضابطة والتجريبية إذ "كلما قرب معامل الاختلاف من (1%) يعد التجانس عالياً، وإذا زاد عن (30%) يعني ان العينة غير متجانسة(Yassin et al., 1998) وكما مبين بالجدول (1).

جدول (1)**تجانس عينة البحث في متغيرات (الطول، العمر، كتلة الجسم)**

المتغيرات	وحدة القياس	الوسط الحسابي (س-)	الانحراف المعياري (ع±)	معامل الاختلاف (خ)
الطول	سم	157.612	4.821	3.058 %
العمر	سنة	20.751	1.21	5.831 %
كتلة الجسم	كغم	62.759	3.282	5.229 %

2-3 وسائل جمع المعلومات والأجهزة والأدوات المستخدمة في البحث:

المصادر والمراجع العربية والأجنبية والملاحظة المباشرة والاستبانة والاختبارات والقياس وموقع اليوتيوب والموقع الرسمي للاتحاد الدولي للتنس الارضي. وجهاز (لاب توب) نوع DELL عدد (15). وكاميرة فيديو ديجتال نوع (Sony 8M). وصور وأفلام تعليمية توضح أداء تعلم مهارات الارسال والضربة الأمامية والخلفية ومضارب تنس عدد (20).

2-4 الاختبارات المستخدمة بالبحث:

استخدم الباحثون الاختبارات المهارية المناسبة لعينة البحث لقياس دقة المهارات الاساسية في لعبة التنس (الارسال، الضربات الامامية، الضربات الخلفية) والمصممة على طلبة الجامعات العراقية (Al-Maamari et al., 2006)

2-5 الاختبارات المستخدمة بالبحث:**2-5-1 اختبار الضربة الأرضية الأمامية والخلفية الطويلة:**

- هدف الاختبار:
قياس الضربة الأرضية الأمامية والخلفية الطويلة.

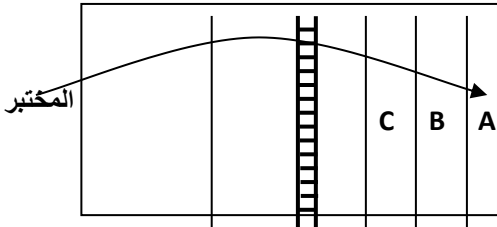
- الأدوات المستخدمة:
ملعب تنس قانوني يتم تقسيم منطقة الإرسال والساحة الخلفية إلى منطقتين متساويتين ويمكن تسميتها المناطق D C B A كما موضح في مخطط الاختبار.
مضرب تنس - كرات تنس بحالة جيدة

تعليمات الاختبار:

1. يقف المختبر على خط القاعدة وعلى علامة الوسط ولا يسمح باجتيازه.
2. يقف المعلم في الملعب المقابل لاحتساب الدرجات للكرات الصحيحة.
3. يقوم طالب مساعد بجمع الكرات وبمساعدة المعلم.
4. يعطي للمختبر محاولتين تجريبيتين للأحماء والتكييف على الاختبار.
5. يمنح للمختبر 10 محاولات للضربة الأرضية الأمامية.

طريقة الأداء:

- يقوم المختبر برمي الكرة على الأرض وعندما ترتد للأعلى يلعبها ضربة أرضية أمامية او خلفية إلى الملعب المقابل محاولاً إسقاطها في نهاية الملعب.



شكل (1)

اختبار الضربة الأرضية الأمامية

تسجيل الدرجات:

تحسب الدرجات لكل كرة صحيحة كالآتي:

- 4- درجات للكرة الساقطة في المنطقة A.
- 3- درجات للكرة الساقطة في المنطقة B.
- 2- درجتين للكرة الساقطة في المنطقة C.
- 1- درجة للكرة الساقطة في المنطقة D.

- صفر للكرات التي لا تعبر الشبكة او تسقط خارج الملعب الفردي
- 2. درجة المختبر هي مجموع الدرجات التي يسجلها في المحاولات العشر.

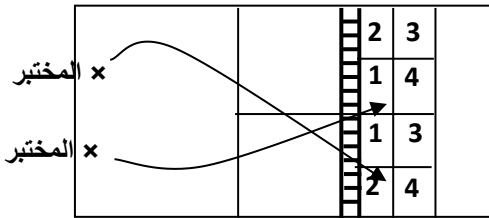
ملاحظة: يستخدم الاختبار لقياس الضربة الأرضية الأمامية والخلفية الطويلة كل على حده.

2-5-2 اختبار الإرسال لأربعة مناطق متساوية:

- هدف الاختبار:
قياس دقة الإرسال.

الأدوات المستخدمة:

- ملعب تنس قانوني يتم تقسيم منطقتي الإرسال إلى أربعة مناطق متساوية وتعطي لها الدرجات المخصصة لكل منطقة، وكما موضح في مخطط الاختبار. مضرب تنس، كرات تنس بحالة جيدة.



شكل (2)

اختبار الإرسال لأربعة مناطق متساوية

تعليمات الاختبار:

1. يقف المختبر خلف خط القاعدة وبشكل قطري.
2. يقف المعلم في الملعب المقابل لاحتساب الكرات الصحيحة.
3. يقوم طالب مساعد بجمع الكرات وبمساعدة المعلم.
4. يعطي للمختبر محاولتين تجريبيتين للإحماء والتكييف على الاختبار.

- يمنح للمختبر 10 محاولات 5 محاولات من جهة اليمين و5 محاولات من جهة اليسار.

- طريقة الأداء:
يقوم المختبر بتنفيذ ضربة الإرسال الى منطقة الإرسال في الساحة المقابلة محاولا إسقاط كرات في المنطقة الأكثر درجات.
- تسجيل الدرجات:
تحسب الدرجات لكل كرة صحيحة كالآتي:
1. الكرة الساقطة في المنطقة 4 تمنح 4 درجات.
2. الكرة الساقطة في المنطقة 3 تمنح 3 درجات.
3. الكرة الساقطة في المنطقة 2 تمنح 2 درجتين. الكرة الساقطة في
4. المنطقة 1 تمنح 1 درجة.
5. صفر للكرات التي لا تعبر الشبكة او لا تسقط في خارج منطقة الإرسال المحددة. 2. درجة المختبر هي مجموع الدرجات التي يسجلها في المحاولات العشر.

2-5-3 التجارب الاستطلاعية:

أجرى الباحثون التجارب الاستطلاعية قبل الشروع بتطبيق التجربة الرئيس على عينة من طالبات المرحلة الثالثة ومن خارج عينة البحث وكان الهدف منها هو معرفة السليبيات والايجابيات التي قد يواجهونها اثناء تطبيق التجربة الرئيس من اختبارات ومستلزمات وتجهيز مختبر الحاسبة وتشغيل الحاسبات.

2-6 الاختبارات القبليّة:

أجرى الباحثون الاختبارات القبليّة لعينة البحث للمدة من 2019/11/19 ولغاية 2019/11/21.

2-7 خطوات ومراحل تطبيق التصميم التعليمي بأنموذج روفيني:

اعتمد الباحثون التصميم التعليمي المعد لتعلم المهارات الأساسية بكرة التنس للطالبات بخطوات عدة لكي يكون جاهز للمتعلم بصورة فاعلة لتحقيق الاهداف المرجوة منه. اذ تختلف خطوات التصميم التعليمي باختلاف النماذج المتعددة له وتبعاً للهدف المعد مسبقاً. وفقاً لعناصر التصميم التعليمي لأنموذج روفيني السبعة، تم دمجها ضمن الخطوات الثلاث الاولى لتطبيق تصميم البرامج التعليمية الإلكترونية وكما ستبين بالتفصيل:

أولاً- التحليل الشامل

وهي الخطوة الاولى من خطوات تصميم البرامج التعليمية الإلكترونية وتتضمن تحليل خصائص المرحلة التي يصمم لها البرنامج التعليمي (الفئة المستهدفة) ومعرفة احتياجاتهم وميولهم وخصائص النمو لهذه المرحلة لكي يتناسب التصميم معهم، بالإضافة الى تحليل المحتوى العلمي الدراسي وما يدرس فيه وامكانية وتطبيقه، اذ تم استخدام عنصر انموذج روفيني الاول وهو (الجمهور المستهدف) كما مر تفصيله مسبقاً في الفصل الثاني لتحقيق هذه الخطوة وعلى شكلين.

أ- تحليل خصائص المتعلمين

ففي هذه المرحلة وهي مرحلة التعليم الجامعي سعى الباحثون لتحليل خصائص عينتها والتعرف على ميولهم وحاجاتهم الخاصة للتعلم، لان هذه المرحلة تتميز بالنضج العقلي والجسمي وغيرها ويكون مستوى التفكير والذكاء في اعلى مراحلها مما يتطلب الاخذ بنظر الاعتبار جميع هذه الخصائص عند تصميم البرنامج التعليمي لكي يصل المتعلم الى أكبر قدر من الفهم والمعرفي والمهاري. وايضا يجب ان نحدد ونشخص خصائصهم نحو استخدامهم للحاسب الالي ومعرفتهم الكافية لاستخدام برمجياته. ومن خلال الدراسة الاستطلاعية التي اجراها الباحثون على الطالبات، تم تدوين مستويات الطالبات في استخدام الحاسب الالي وبرمجياته المختلفة، بالإضافة الى رغبتهم الكبيرة والتقبل لاستخدامه في العملية التعليمية (*).

ب- تحليل المحتوى العلمي (المعرفي)

اذ تم تحليل المحتوى العلمي لمادة كرة التنس ومعرفة المفردات العلمية وحسب ما موجود في منهج المادة للمرحلة الثالثة لكلية التربية البدنية وعلوم الرياضة - البصرة، وبعد الاطلاع على المقرر الدراسي وجد انه يتضمن تعليم المهارات الاساسية قيد الدراسة حيث يحتوي المقرر على (3) مهارات اساسية تدرس بالفصل الدراسي الاول.

* اجرت الباحثون بتاريخ 10-12-2019 لقاءات لعينة البحث ومعرفة مدى رغبتهم بالاشتراك بالتجربة والتي من اساسياتها استخدام الحاسب الالي وبرمجياته وماهي قدراتهم ومستواهن في تنفيذ ما يطلب منهم ومقدرتهن.

ج- دراسة الامكانيات الخاصة بتطبيق التصميم التعليمي بأنموذج روفيني :

وبعد دراسة خصائص المتعلمين لابد من دراسة الامكانيات الخاصة بتطبيق البرنامج من حاسبات وكادر فني متخصص في برمجيات الحاسوب وبرمجيين وبعد اطلاع الباحثون على هذه الامكانيات وجد ان هناك مختبر للحاسبات (مختبر الحاسب الالي) في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضية - جامعة البصرة يحتوي على (22) جهاز حاسوب ومزود بأحدث البرامج، بالإضافة الى وجود كادر فني متخصص بهندسة برامج الحاسب الالي وعددهم (2) وجميع مستلزمات تطبيق التصميم التعليمي.*

ثانيا- التصميم

بعد الانتهاء من عملية التحليل اتت مرحلة التصميم وفيها تم التخطيط والتنظيم للمحتوى العلمي للدروس التعليمية الخاصة بتصميم البرنامج التعليمي باستخدام أنموذج روفيني ، اذ تم تقسيم تعلم مهارات التنس الى (8) وحدة تعليمية وحسب ما موجود بالمقرر الدراسي، وقد اخذت الباحثون بنظر الاعتبار خصائص المتعلمين مسبقا. اذ تم كتابة السيناريو الخاص بالبرنامج بشكله الاولي على الورق واجريت التعديلات المقترحة عليه ويشمل السيناريو المخططات العامة للبرنامج التعليمي وما يتكون منه على وفق عناصر أنموذج روفيني السبعة. وهنا تم استخدام العناصر الثلاث منها وهي: (الأهداف، صفحة البداية والمحتويات، وبنية تصفح الموقع).

ثالثا- الانتاج

قام الباحثون بتجميع المحتوى العلمي لمهارات كرة التنس قيد الدراسة والذي يشتمل على لقطات وافلام الفيديو، الصور الثابتة والمتحركة ، الصوت ، والنصوص المكتوبة للمهارات، واطلعت الباحثون على ما يناسب التصميم الذي يكون فيه تفاعل وفائدة اكبر للمتعلم وبعدها تم اختيار البرمجيات والمشغلات الخاصة في انتاج البرنامج التعليمي(*) والذي يتلاءم معه ، بالإضافة الى اختيار افضل الالوان والخطوط التي تتناسب مع البرنامج وتتطلب هذه العملية عناية ودقة كبيرة لاختيار ما يحقق الفائدة الكبيرة للمتعلم وتوصيل المعلومة بأبسط كيفية بمساعدة الكادر المتخصص بالحاسب الالي وبرمجيته في مختبر الحاسبة الالكترونية. وكذلك قام الباحثون بتأسيس قناة على اليوتيوب باسم المهارات الاساسية بكرة التنس واحتوت على فديوات توضيحية للمهارات الاساسية وانشاء موقع لتعلم المهارات الاساسية

رابعا- مرحلة التنفيذ

تم في هذه المرحلة تحميل التصميم التعليمي كبرمجية في جميع الحواسيب الالكترونية، وبدأت مرحلة التدريس والتنفيذ الفعلي للبرنامج ، و بدء التدريس الصفي ، باستخدام المواد التعليمية المعدة مسبقا ، وكذلك التدريس اللاصفي من خلال انشاء كروب على برنامج الواتساب ضم جميع طالبات شعبة (ط) والباحثون وكان يتم انزال المحاضرة في كل يوم اثنين من الاسبوع ويتم ابلاغ الطالبات به، وتم انشاء منتدى تعليمي باسم محاضرات عن مادة التنس الارضي alaabdr.yoo7.com وتبلغ طالبات المجموعة التجريبية بضرورة التسجيل وتابعت مشاركتهن بالردود على الموضوعات التي احتواها المنتدى والتي تخص مهارات التنس بالأرسال والضربة الارضية الامامية والخلفية .

خامسا- التقييم

وهي الخطوة الاخيرة من خطوات التصميم التعليمي واهمها وتهدف الى تقويمه وقياس مدى الاستفادة منه، ومعرفة مقدار ما تم تحقيقه من الاهداف التعليمية لكل وحدة تعليمية، اذ يؤدي ذلك التقويم الى معرفة ما يحتاجه التصميم من تطوير وتحديث للمعلومات، كذلك تقييم وتقويم المتعلمين من خلال عدة اسئلة (اختبار) يخص كل وحدة تعليمية والذي انتهى منها الطالب، وذلك ليتعرف على مستواه ومدى الاستفادة من الدرس من الناحية العلمية والتحصيلية والاجابة تكون فيها فورية وايضا النتيجة وهذا يؤيد ما اكدته (M. A. Kadhim, 2020) وبما أن شروط تعلم المهارة مرتبطة بالعوامل الداخلية للمتعلم والبعض الآخر عوامل خارجية تزود المتعلم في الوضع التعليمي بالمعرفة الفورية بالنتائج خلال مراحل التعلم المختلفة. لتعزيز الاستجابات الصحيحة لأنها تزود المتعلم بنوع من التغذية الراجعة، والتي يعتبرها سكينز المبدأ الأول (أساس عملية التعلم)

* اسماء الفنيين في مركز الحاسبة الالكترونية

1. م.م علي رعد

2. م.م صباح عبد المطب

* تم بمساعدة وأشرف م. م علي رعد: مختبر الحاسبة الالكترونية- كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة- جامعة البصرة.

8-2 الوحدات التعليمية وتطبيق التجربة الرئيسة:

من خلال الاطلاع على المصادر العلمية والدراسات السابقة في مجال التنس الازي، تم اعداد وحدات تعليمية وفقا للتصميم التعليمي بأنموذج روفيني للمهارات المبحوثة وتم وضع التمارين المناسبة، وصياغة المفردات بأن تكون ملائمة لأفراد العينة مقسمة إلى (8) وحدات تعليمية وتعريفية احتوت كل وحدة على عدد من التمرينات مع التدرج بالتمرينات من السهل إلى الصعب، فقد تم تطبيق هذه التمرينات في القسم الرئيسي من الوحدة التعليمية مع التدرج في زيادة صعوبة التمرينات في الأداء الكامل للمهارات المدروسة.

ولأجل ضمان سلامة المنهج التعليمي قام الباحثون بعرض التمرينات على الخبراء والمختصين في مجال التنس والتعلم الحركي وطرائق التدريس.

وتم تطبيق التجربة الرئيسة بواقع وحدة تعليمية في الاسبوع وبزمن قدرة (90) دقيقة للوحدة التعليمية الواحدة. وقد تم البدء بتاريخ 2019/11/26 وأستمر لغاية 2020/2/27، أما الوحدات التعليمية فقد اتبعت الخطوات التالية في تطبيقها على المجموعة التجريبية بصورة عامة: ينظر الملحق (1) للاطلاع على تفاصيل الوحدات التعليمية.

9-2 الوسائل الاحصائية:

استخدم الباحثون الحقيبة الاحصائية ال (spss اصدار 24) لمعالجة احصائيات البحث .

3 عرض ومناقشة النتائج

3-1 عرض نتائج الاختبارات القبليّة والبعدية لأفراد المجموعة التجريبية لمتغيرات مهارة الارسال والضرية الامامية والخلفية بكرة التنس وتحليلها:

جدول (2)

يبين المعالم الاحصائية الخاصة بالاختبارات القبلي والبدي للمجموعة التجريبية في متغيرات البحث

نوع الدلالة	قيمة (t) المحتسبة	الاختبار البدي		الاختبار القبلي		المتغيرات
		الانحراف المعياري	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسط الحسابي	
معنوي	25,82	3,41	17,782	2,827	9,217	الارسال
معنوي	17,05	4,53	20,565	3,145	12,478	الضرية الارضية الامامية
معنوي	13,316	3,792	15,739	2,233	8,478	الضرية الارضية الخلفية

معنوي عند نسبة خطأ (0,05) ودرجة حرية (22) وقيمة t الجدولية = (2,74)

3-2 عرض نتائج فرق الاختبارات القبليّة والبعدية لأفراد المجموعة الضابطة لمتغيرات الارسال والضرية الارضية الامامية والخلفية وتحليلها:

جدول (3)

يبين المعالم الاحصائية الخاصة بالاختبارات القبلي والبدي للمجموعة الضابطة في متغيرات البحث

نوع الدلالة	قيمة (t) المحتسبة	الاختبار البدي		الاختبار القبلي		المتغيرات
		الانحراف المعياري	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسط الحسابي	
معنوي	8,628	3,352	10,652	2,388	7,608	الارسال
معنوي	8,818	4,263	15,087	2,965	11,391	الضرية الارضية الامامية
معنوي	9,297	2,8	10,13	2,049	7,739	الضرية الارضية الخلفية

معنوي عند نسبة خطأ (0.05) وبدرجة حرية (22) وقيمة t الجدولية (2,74)

3-3 عرض نتائج فرق الاختبارات البعدية لأفراد المجموعتين الضابطة والتجريبية لمتغيرات مهارة الارسال والضربة الارضية الامامية والخلفية في لعبة كرة التنس:

جدول (4)

يبين المعالم الاحصائية الخاصة بالاختبار البعدي بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في متغيرات البحث

نوع الدلالة	قيمة (t) المحتسبة	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		المتغيرات
		الانحراف المعياري	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسط الحسابي	
معنوي	7,151	3,352	10,652	3,41	17,782	الارسال
معنوي	4,223	4,263	15,087	4,53	20,565	الضربة الارضية الامامية
معنوي	5,705	2,8	10,13	3,792	15,739	الضربة الارضية الخلفية

معنوي عند نسبة خطأ (0,05) وبدرجة حرية (44) وقيمة t الجدولية = (2,015)

4-3 مناقشة النتائج:

من خلال النتائج التي ظهرت تبين على وجود فروق ذات دلالة معنوية في الاختبارات البعدية ولصالح المجموعة التجريبية وهذا يثبت تفوق المجموعة التجريبية على الضابطة في المتغيرات المبحوثة. ويعزو الباحثون سبب ذلك إلى التصميم التعليمي بأنموذج روفيني ودوره في حصول عملية التعلم لبعض المهارات الاساسية بكرة التنس (الارسال، الضربة الارضية الامامية، الضربة الارضية الخلفية). إذ اعتمدت الباحثون لتحقيق عمليتي التعليم والتعلم عرض المادة التعليمية بطريقة منظمة مستندة في عملها إلى المصادر الحديثة لعرض لقطات وافلام الفيديو، الصور الثابتة والمتحركة، الصوت، والنصوص المكتوبة للمهارات، بالإضافة إلى برامج كتابة النصوص (MICROSOFTWORD) و(MICROSOFT POWERPOINT) وبرنامج ادراج الصور المتحركة وبرنامج ادراج لقطات الفيديو مع الصوت وعلى الموقع الالكتروني الذي صممه الباحثة، كذلك الالوان والخطوط والتي حققت الفائدة الكبيرة للطالبات وتوصيل المعلومة بأبسط كيفية، إذ استخدمت العناصر المهمة والاساسية لأنموذج روفيني ومنها (تصميم الصفحات، النص والرسوم الخطية، واختيار برنامج التأليف واللغة وكتابة النصوص) كأساس للتصميم للمنهاج التعليمي وتنفيذه، والذي كان له الدور والأثر الكبير في زيادة كم المعلومات والمعارف التي تم تحصيلها من قبل الطالبات، إذ تم تنظيم المعلومات بصورة منطقية متسلسلة من العام إلى الخاص ومن السهل إلى الصعب في جميع مهارات كرة التنس موضوع الدراسة، مما أدى إلى زيادة ممارستهن لعملية التعلم للجزء المقرر تدريسه في كل محاضرة وتعلمهن بصورة افضل. (أن المنهاج الذي ينظم العديد من الوسائل المتنوعة والتي تساعد على تعلم المهارات وتقدم الاداء)) (Aldewan et al., 2013; Hassan et al., 2019)

"وان المتعلم يمارس العديد من السلوكيات والمدرجات الحسية، وذلك عند التعامل مع الصور والرسوم والفيديوات وغيرها من المؤثرات التعليمية، وما تحمله من افكار ابداعية، لذا فعليه ان يثابر ان اراد الوصول لحل المشكلة التعليمية المطروحة امامه او الاجابة على الاسئلة، وان لا يتسرع في اصدار الحكم وان يتبادل الآراء والافكار مع اقرانه في مجموعات وان يجرب استعمال معارفه السابقة وإطلاق العنان لأفكاره المبتكرة لتنفيذ ما مطلوب منه" (Costa et al., 2003; M. A. A. Kadhim & Aldewan, 2021)

ويؤكد الباحثون بان من ضمن الاسباب الاخرى التي أثرت في زيادة التعلم وتفوق المجموعة التجريبية على الضابطة في بعض المهارات الاساسية بكرة التنس موضوع البحث، هو التنوع في طرق تعلم هذه المهارات كاتباع طريقة التجزئة ثم توحيد الحركات لأدائها بالطريقة الكلية والتدرج بها من السهل إلى الصعب (Ratib, 1995) وقد، ويفضل تقسيم المهارة إلى اجزاء باعتبارها مهارة صعبة الاداء والطريقة الجزئية أكثر ملائمة لتلك المهارات في تعليم المبتدئين وكذلك التدريب وبتمارين ملائمة لمستوى استعداد وإمكانية المتعلمين ضمن خصائصهم العامة وبتكرارات مناسبة في الوحدات التعليمية العملية. وان المهارة غير السهلة والتي لها مواصفات خاصة وتؤدي من أماكن مختلفة وبحركات مختلفة (Al-Dulaimi, 2009)، ولاحظ الباحثون ان اللاعبين في الوحدة التدريبية لا يصلون إلى مرحلة البطولة. لذلك نحتاج إلى تمارين تطبيقية متنوعة وبأساليب تعليمية مختلفة لأداء التكرارات من أماكن متعددة واستخدام الكفاية التعليمية لها، وفي هذا أكد السعيد (This was only partly supported by the results as the maximum moment were greater in some cases for the training kick and in others for the competition. (Alsaed, 2017)

وبالتالي نلاحظ تفوق المجموعة التجريبية التي استخدمت استراتيجيات التعلم التعاوني ضمن وحداتها التعليمية وفي القسم الرئيسي لتعلم هذه المهارات، إذ ان طالبات هذه المجموعة قد استفادوا من التنوع والتداخل والتغيير في اماكن الاداء للتمارين المختلفة المستخدمة، " ان التمرين المتغير او المنوع يعد الاسلوب الافضل في مراحل التعلم لما يحققه في ايجاد برامج وقوانين حركية يستفيد منها المتعلم وتساعد على ادائه لتلك المهارة تحت ظروف مشابهة لحالة اللعب ويتوجب عليه ان يتم الاداء من اماكن وزوايا واتجاهات مختلفة" (Aldewan et al., 2015; Amer, 2005)

ولقد اكدت (Mousa et al., 2019) « إن التقدم والتطور الكبير في المجال الرياضي أدى إلى التقدم العالي في العلوم الاخرى المتعلقة بالرياضة كافة، لما لهذه العلوم من علاقة كبيرة في النشاط الرياضي، الذي يؤثر وبشكل مباشر على تطور النظم والأجهزة الحيوية للرياضي وفقا للفعالية الممارسة»

4 الاستنتاجات والتوصيات:

1-4 الاستنتاجات:

1. تم تحقيق تطور ملموس في تعلم بعض المهارات الاساسية بلعبة التنس (مهارتي الضربتين الامامية والخلفية ومهارة ضربة الارسال) لدى المجموعة التجريبية عن الضابطة، وكانت المجموعة التجريبية أفضل من المجموعة الضابطة عند تطبيق المنهجين التقليدي والمقترح.
2. ان استخدام وسائل تعليمية متطورة متمثلة في التعلم الالكتروني والتكنولوجيا التي استخدمت في مناهج ودروس التعلم والاداء يؤثر تأثيراً ايجابياً في عملية التعلم لمهارات لعبة التنس الاساسية، إذ حققت المجموعة التجريبية مستويات تطور في الاختبارات البعدية.
3. ان استخدام التعلم الالكتروني من خلال شبكة المعلومات العالمية (الانترنت) ساعد في عملية تسريع التعلم والتوصل الى الاهداف باستثمار الوقت والجهد عنها في حالة استخدام الوسائل التعليمية التقليدية.
4. ان الوقوف على نتائج الدراسة تعد محاولة تقييمية لإعادة النظر في الوسائل التعليمية المستخدمة واقتراح ادخال الحاسوب كوسيلة للتعلم مساعدة في تطور الاداء للمهارات الاساسية بلعبة التنس من خلال الدروس التعليمية، ولما لها من دور فعال في زيادة متعة التعلم.

2-4 التوصيات:

1. الاستفادة من برامج التعلم الالكتروني في جميع عمليات التعلم ووضعها ضمن البرامج التعليمية، لأنها ذات تأثير ايجابي كبير في تعلم مهارات التنس الاساسية واتقانها، وعلى مدرسي مادة التنس والمدرسين مراعاة ذلك عند تدريسهم وتدريبهم للطلبة واللاعبين على المهارات الاساسية بلعبة التنس.
2. العمل على تنظيم محتوى المادة الدراسية وتصميم البيئة الصفية وفق التصاميم التعليمية بأنموذج روفيني الالكتروني وبما يتلاءم وتحقيق الاهداف التعليمية الموضوعية.
3. توجيه الطلبة بمستوياتهم كافة الى أهمية استخدام تكنولوجيا المعلومات واستخدام شبكة المعلومات العالمية (الانترنت) في الحصول على المعلومات الحديثة والافادة منها في تطوير معارفهم العلمية.
4. الاهتمام بتوفير ودعم التعليم الالكتروني وتوفير الحواسيب الالية، في كليات التربية البدنية وعلوم الرياضة بشكل يتناسب وأعداد الطلبة المتعلمين لضمان تطبيق الطرائق والأساليب التدريسية الحديثة.
5. إجراء دراسات مشابهة على الطلاب ومعرفة تأثير استخدام التصميم التعليمي وفق انموذج روفيني وبأساليب تدريسية متنوعة ولمواد دراسية أخرى

References

- Abdel-Khaleq, I. R. (2001). *Experimental Designs in Psychological and Educational Studies*. Cairo: Dar Ammar for Publishing and Distribution.
- AbdulHussein, A. Z., Hatham, H. A. A., & Aldewan, L. H. (2021). The reality of electronic badminton education in light of Covid 19 from the viewpoint of students of some colleges of education Physical and sports sciences in Iraqi universities. *Journal of Physical Education Studies and Research*, 69, 319-332–333. doi: <https://doi.org/10.55998/jsrse.v31i4.34>
- Aldewan, L. H., AbdulHussain, Z. S., & Hussein, T. (2015). Building a Tactical Knowledge Scale of Women's Futsal. *Journal of Studies and Researches of Sport Education*, 44, 11–20. Retrieved from <https://www.iasj.net/iasj/article/108020>
- Al-dewan, L. H., & Al-Sheikh, H. A. (2017). *Basics of Curriculum Design in Physical Education, 1st Edition*. Lebanon: Dar Al-Basair for Printing and Publishing.
- Aldewan, L. H., & Al-Temimy, S. L. A. (2013). Formative assessment to the method of teaching methods according to the model of Rosenberg. *Journal of Studies and Researches of Sport Education*, 36, 95–108. Retrieved from [iasj.net/iasj/article/94544](https://www.iasj.net/iasj/article/94544)
- Al-Dulaimi, N. A. Z. (2009). *exercises and their applications in motor learning*. Amman: Dar Al-Radwan for publication and distribution.
- Al-Maamari, E. A. K., Al-Jawadi, A. K. Q., & Al-Sumaidaie, L. G. (2006). Designing tests to measure the basic skills of tennis. *Al-Rafidain Journal for Sports Sciences*, 12(42), 69–77.
- Al-Mtouri, A. Y., Aldewan, L. H., & Al-Timari, qaswer A. (2018). The effect of swom strategy on learning some basic skills in accordance with kinematic compatibility. *Journal of Studies and Researches of Sport Education*, 55, 343–361. Retrieved from <https://www.iasj.net/iasj/article/167442>
- Al-Saeed R., Pain M., (2017), Descriptive analysis of hip and knee joint loading during reverse roundhouse kick (hook) karate kick performed in training and competition modes, 35th Conference of the International Society of Biomechanics in Sports, Cologne, Germany, pp. 999-1002
- Alsaeed, R. (2018). Hip and knee joints biomechanics of karate players during training and competition style kicks. Thesis. Loughbororough University.
- Al-Sumairi, A. R. H. (2006). *The effect of using the brainstorming method to teach expression in developing creative thinking among eighth grade female students in Gaza*. The Islamic University of Gaza.
- Amer, T. (2005). *Self-learning, Concepts - Foundations - Methods* (p. 78). Cairo: International House.
- Costa, B. K., & Arthur. (2003). *Habits of Mind Evaluation and Reporting*. Dammam: Dar Al-Kitab Al-Tarbiyyah for Publishing and Distribution.
- Hassan, S. S., & Abd-ALmer, Z. A. (2019). The role of good governance and its impact on enhancing the performance of technical supervisors in the Scout Education Department. *Journal of Studies and Researches of Sport Education*, 60, 240–253.
- Kadhim, M. A. (2020). The effect of instant feedback on performance at the digital level on discus effectiveness. *Indian Journal of Forensic Medicine & Toxicology*, 14(4). doi: 10.37506/ijfmt.v14i4.11907

- Kadhim, M. A. A., Abd-Fares, M. N., & Aldewan, L. H. (2021). The educational bag by the method of self-competition and its impact on learning skill performance And the achievement of discus throwing for female students. *Journal of Studies and Researches of Sport Education* , 68, 11–22. Retrieved from <https://www.iasj.net/iasj/article/213162>
- Kadhim, M. A. A., & Aldewan, L. H. (2021). The effectiveness of the guided discovery method in developing the motor dexterity skills of the second graders female students. *Karbala Journal of Physical Education Sciences*, 6(4), 237–250. Retrieved from <https://www.iasj.net/iasj/article/226429>
- Mousa, H. J., Hadi, A. K., & Kadhim, M. A. A. (2019). Effectiveness of the Ultrasonic Device with Therapeutic Exercises in the Rehabilitation of Knee Joint Injury in Football Players. *Indian Journal of Forensic Medicine & Toxicology*, 13(4), 320–325.
- Ratib, O. K. (1995). *Sports Psychology*. Cairo: Al Huda Press.
- Ruffini, M. F. (2000). *Systematic Planning in the Design of an Educational Web Site*. *Educational Technology*. 40(2), 58–64. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/44428594>
- Yassin, W., & Hassan, M. (1998). *Statistical Applications of Computer Uses in Physical Education Research*. Mosul: Dar Al-Kutub for Printing and Publishing.

ملحق (1) نموذج وحدة تعليمية

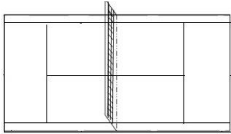
التاريخ: 2019/ 11 / 26

زمن الوحدة: 90دقيقة

الاهداف التربوية: تنمية الثقة بالنفس والعمل المشترك

الاهداف التربوية: تعليم مهارة الضربة الارضية الامامية

الادوات والوسائل المستخدمة: اجهزة كمبيوتر المضارب والكرات

اقسام الوحدة التعليمية	الوقت	الفعاليات او المهارات الحركية	الاشكال والملاحظات
القسم التحضيري	30 د		
الجزء النظري	15 د	تسجيل الحضور في مختبر الحاسبة وتهيئة الحاسبات وتشغيلها من قبل الطالبات والبدء في التعلم بأنموذج روفيني	- التأكيد على الهدوء والانضباط
الجزء العملي	15 د	الانتقال للملعب والبدء بعملية الاحماء العام والخاص... الوقوف بخط مستقيم-السير الاعتيادي على شكل خطين متوازيين - الهرولة الاعتيادية - الهرولة مع تدوير الذراع اليمين اماما عاليا - هرولة مع رفع الركبتين للأعلى بالتناوب - الهرولة مع رفع العقبين للخلف	- التأكيد على تأدية التمارين بشكل جيد وموحد
القسم الرئيسي	50 د		
النشاط التعليمي	10 د	شرح مقدمة عن المهارات الأساسية بصورة عامة والضربة الأمامية بصورة خاصة . شرح المسكة ووقفه الاستعداد لمهارة الضربة الارضية الامامية	- يتم التأكيد على وضع المضرب بشكل صحيح في اليد...
النشاط التطبيقي	30 د	تعلم واداء وقفه الاستعداد للضربة الأمامية في التنس أداء تمارين الإحساس بالكرة للضربة الأمامية بواسطة المضرب من قبل الطالبات	
			
القسم الختامي	10 د		
		لعبة صغيرة تبادل ضرب الكرات بين الطلاب توجيه اسئلة تخص المهارة المتعلمة وتكليف الطالبات بواجبات للدرس القادم ثم الانصراف	